

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAB DEL CUSCO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ENFERMERIA**



---

**USO DE VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES  
EN ADOLESCENTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA DANIEL ESTRADA PÉREZ WANCHAQ 2018**

---

**TESIS PRESENTADO POR:**

Bach. DIAZ TACURI Ayda Anali.

Bach. ZAMBRANO QUISPE Carmen  
Ruth.

Para optar al título profesional de:  
LICENCIADA EN ENFERMERIA

**ASESORA:**

Dra. MARIA GUADALUPE HOLGADO  
CANALES.

**CUSCO \_ PERÚ**

**2019**

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: "USO DE VIDEOJUEGOS Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DANIEL ESTRADA PÉREZ WANCHAQ 2018". Cuyo objetivo es: **objetivo:** Determinar la relación del uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de 4to y 5to de secundaria de la institución educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq 2018. Metodología: El diseño de estudio es de tipo: Descriptivo, transversal y correlacional; tuvo como población y muestra de 130 adolescentes de 15 a 17 años que tienen acceso a la tecnología y con características similares, muestreo de tipo no probabilístico censal, se utilizó instrumentos validados para cada variable, la confiabilidad que se obtuvo en los cuestionarios fue: 0,886 para el cuestionario de experiencias relacionadas con el uso de videojuegos y 0.925 para la lista de evaluación de habilidades sociales estableciéndose una consistencia interna aceptable. Resultados: Fueron que del 51.5% de los adolescentes son del sexo masculino y 48.5% femenino; y en su mayoría tienen 16 años; el 45.4% de los adolescentes escolares presentan problemas potenciales a causa del uso de videojuegos y habilidades sociales bajas, un 6.2% de los adolescentes tienen problemas severos con el uso de videojuegos motivo por el cual presentaron habilidades sociales bajas. Las variables mostraron una relación directa con un  $p$ -valor 0,00 ( $\text{sig} < 0.05$ ) en la prueba no paramétrica chi-cuadrado. En conclusión se afirma que el uso de videojuegos está significativamente relacionada con el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes de 4to y 5to de secundaria y el sexo no es dependiente al uso de los videojuegos.

Palabras Claves: Habilidades sociales, videojuegos y adolescentes.